The Xbox 360 logo, featuring the green Xbox symbol and the text "XBOX 360" in a green, sans-serif font.

Part of this software is based on libsquish.  
Copyright © 2006 Simon Brown

Part of this software is based on Lua.  
Copyright © 1994-2013 Lua.org, PUC-Rio.

Permission is hereby granted, free of charge, to any person obtaining a copy of this software and associated documentation files (the "Software"), to deal in the Software without restriction, including without limitation the rights to use, copy, modify, merge, publish, distribute, sublicense, and/or sell copies of the Software, and to permit persons to whom the Software is furnished to do so, subject to the following conditions:

The above copyright notice and this permission notice shall be included in all copies or substantial portions of the Software.

THE SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS", WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND NONINFRINGEMENT. IN NO EVENT SHALL THE AUTHORS OR COPYRIGHT HOLDERS BE LIABLE FOR ANY CLAIM, DAMAGES OR OTHER LIABILITY, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT, TORT OR OTHERWISE, ARISING FROM, OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE SOFTWARE OR THE USE OR OTHER DEALINGS IN THE SOFTWARE.

本ソフトウェアでは、フォントワークス株式会社のフォントをもとに、ソフトウェアデザインに合わせたフォントを作成、使用しています。フォントワークスの社名、フォントワークスフォントの名称は、フォントワークス株式会社の商標または登録商標です。

Produced by

株式会社 バンダイナムコゲームス

●本品の輸出及び使用営業を禁じます。●当社は本ソフトの無断複製等、不法な利用は許可しておりません。●お客様へのサポートは、日本国内のみのサービスとなります。

Part No.X19-22274-01

# DRAGON BALL Z BATTLE OF Z

## 取扱説明書

©バードスタジオ 集英社・フジテレビ・東映アニメーション  
©バードスタジオ 集英社 ©「2013ドラゴンボールZ」製作委員会  
©2014 NBGI



**！警告** このゲームで遊ぶ前に、Xbox 360® 本体、Kinect® センサー、アクセサリーの取扱説明書をお読みになり、安全と健康についての重要なお知らせをご確認ください。詳しくは [www.xbox.com/support](http://www.xbox.com/support) をご覧ください。

#### 健康についての重要な警告：光の刺激による発作について

ごくまれに、ゲーム中の強い光、光の点滅、パターンなどにより、発作を起こすことがあります。発作やてんかんなどの病歴がない方も、ゲームを見ている間に、原因不明の光過敏てんかん発作を起こすことがあります。この発作には、めまい、視覚の変調、目や顔の痙攣（けいれん）、手足の筋肉の痙攣やふるえ、前後不覚や意識の一時的な喪失などのさまざまな症状があります。また、発作による意識喪失やひきつけのために転倒したり周囲のものにぶつかったりして、けがをすることもあります。このような症状を感じた場合は、すぐにゲームを中止し、医師の診察を受けてください。

保護者の方は、ゲームをしているお子様に注意を払ってください。年少者は、このような発作を起こしやすい傾向にあります。ゲームをするときは、次のことに注意しましょう。

- ・テレビから離れる
- ・画面の小さいテレビを使う
- ・明るい部屋でゲームをする
- ・疲れているときや眠いときはゲームをしない

あなたやご家族、ご親戚の中に、過去にこの種の発作を起こした人がいる場合には、ゲームをする前に医師に相談してください。

#### CERO マークについて

本製品は、コンピュータエンターテインメントレーティング機構（CERO）の審査を受け、パッケージには年齢区分マーク（表面）及びアイコン（裏面）を表示しています。年齢区分マークは、CERO 倫理規定に基づいて審査され、それぞれの表示年齢以上対象の表現内容が含まれていることを示しています。パッケージ裏面のアイコンは対象年齢の根拠となる表現を表すもので、ゲーム全体の内容を示すものではありません。なお、全年齢対象のゲームソフトにはアイコンを表示していません。また、CERO の対象年齢は、本製品に対してのみ適用されるものであり、オンラインプレイなどを通して得られる追加の表現に関しては、この限りではありません。詳しくは CERO のウェブサイト (<http://www.cero.gr.jp>) をご覧ください。

#### ごあいさつ

このたびは、株式会社バンダイナムコゲームスの Xbox 360 専用ソフトウェア「ドラゴンボール Z BATTLE OF Z」をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。ご使用前に、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用方法でお遊びください。なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

## CONTENTS

ゲームの始め方	02
操作説明	04
ミッションのルール	06
ミッションリザルト	10
アクション	11
キャラクターの戦闘タイプ	18
シングルミッション	20
マルチミッション	21
チームバトル	24
オンラインプレイ時の注意点	28
エクストラ	29
世界の元気	30
サイドメニュー	32
キャラクターカスタマイズ	34
カラーカスタマイズ	36



# GAME START [ゲームの始め方]

DRAGON BALL Z BATTLE OF Z

SOFTWARE MANUAL



タイトル画面でSTART ボタンを押すと、メインメニューが表示されるので、遊ぶモードを選んでください。

## メインメニュー



### ① シングルミッションモード

シングルプレイで、原作の展開を再現したミッションをクリアしていくモードです。進めていくことで使えるキャラクターが増えたり、新たなモードがプレイ可能になったりと、さまざまな要素が開放されます。

### ② マルチミッションモード

Xbox Live に接続し、他のプレイヤーと協力マルチプレイでミッションをクリアしていくモードです。

### ③ チームバトルモード

Xbox Live に接続し、他のプレイヤーとさまざまなルールのチームバトルが楽しめるモードです。

### ④ エクストラ

Xbox Live パーティーセッションを検索したり、ゲームの設定を変更したりできます。

### セーブについて

本ゲームはオートセーブに対応しています。バトル終了時などに自動でセーブデータが上書き保存されていきます。なお、セーブデータの作成には、160KB以上の空き容量が必要です。



# OPERATION. [操作説明]

DRAGON BALL Z BATTLE OF Z

SOFTWARE MANUAL



Xbox 360 コントローラー



## ■ メニュー画面での操作

方向パッド	項目の選択 / カーソルの移動
A ボタン	決定 / 次へ進む
B ボタン	キャンセル / 戻る
Y ボタン	詳細情報
X ボタン	コマンドメニュー
RB	表示メニュー
右スティック	キャラクター回転
BACK ボタン	コメント入力 ※マルチミッションモード、チームバトルモードのみ
START ボタン	決定ボタンへのショートカット

## ■ バトル中の操作

左スティック	通常移動
右スティック	[ロックオン中]ロックオン対象の切替 [非ロックオン中]カメラ操作
Y ボタン	格闘攻撃
B ボタン	気弾攻撃
X ボタン	上昇
A ボタン	下降
LB	ガード
RB	敵のロックオン / ロックオン解除
左トリガー	得意技A (LB + X ボタンでも可能)
右トリガー	得意技B (LB + A ボタンでも可能)
左スティック ボタン	マーキング ※マルチプレイではリーダーのみが可能
右スティック ボタン	味方のロックオン / ロックオン解除
通常移動中にX ボタンorA ボタン	ダッシュ移動
LB + 左スティック	ステップ
LB + Y ボタン	ストライクインパクト
LB + B ボタン	ブラストスパーク
LB + X ボタン + A ボタン	極限チャージ
Y ボタン + B ボタン	必殺技
ノックダウン中の味方を ロックオンしてY ボタン	リバイブソウル
味方をロックオンしてB ボタン	エナジーシェア
BACK ボタン	コメント入力 ※マルチミッションモード、チームバトルモードのみ
START ボタン	ポーズメニュー
方向パッド	作戦変更 ※マルチプレイではリーダーのみが可能

# MISSION. [ミッションのルール]

DRAGON BALL Z BATTLE OF Z

SOFTWARE MANUAL



各ミッションの準備を行うリボルバーメニューや、バトル画面の見方などを解説します。

## リボルバーメニュー



### ① ミッションスタートボタン

ミッションを開始するボタンです。プレイするミッションと使用キャラクター、パートナーを決定すると、方向パッド←かSTART ボタンで選択可能になります。

### ② ミッションアイコン

プレイするミッションのアイコンです。選択してA ボタンを押すと、プレイするミッションの変更が行えます。

## コマンドメニュー

リボルバーメニュー中、X ボタンを押すと以下のコマンドメニューを表示できます。

セーブ	現在のプレイ状況をセーブします。
オプション	ゲームの各種設定を変更できます。→P.29
亀仙人のトピックス	亀仙人からのさまざまなアドバイスを聞けます。
メインメニューに戻る	メインメニューに戻ります。

### ③ プレイヤーキャラクター

ミッションで操作するキャラクターです。戦闘力は、そのキャラクターの強さを示しています。リトライ回数は、チームリトライ回数に加算される値です。



### ④ パートナーキャラクター

ミッションで共に戦ってくれるキャラクターです。パートナーランクは、そのキャラクターをパートナーに選ぶことで上がります。戦闘力は、そのキャラクターの強さを示しています。リトライ回数は、チームリトライ回数に加算される値です。



### ⑤ チームリトライ回数

そのミッションでプレイヤーキャラクターとパートナーキャラクターが、リトライできる回数です。この数値は、バトルに参加しているキャラクターのリトライ回数で決まります。

### ⑥ ドラゴンボールポイントとプレミアムポイント

ドラゴンボールポイント(DP)はミッションをクリアすると、プレミアムポイント(PP)はミッション終了時に元気リクエストに応えると得られるポイントです。DPはアイテムコレクションを購入するとき、PPはプレミアムコレクションを購入するときに使います。

### ⑦ サイドメニュー

プレイログやカードコレクションなどを確認できるメニューです。シングルミッションモードを進めていくと選択できるようになります。詳しくはP.32を参照してください。



### バトル画面の見方



① HPゲージ	敵の攻撃を受けると減ります。ゼロになるとノックダウンとなります。
② SPゲージ	得意技や必殺技などを使用するのに消費します。ゼロになると疲れてしばらく行動不能になります。
③ GENKIゲージ	攻撃アクションや連携アクションで増加します。一定量まで溜まるたびにSPの最大値が上がります。100%まで溜まると、一定時間味方全員が無敵になったり、極限チャージ(→P.31)が可能になります。
④ ロックオンマーク	現在ロックオン中の敵に表示されます。味方が同じ敵をロックしている場合、リンケージロックオンとなり表示が変わります。
⑤ 制限時間	ミッションやチームバトルの残り時間です。
⑥ レーダー	敵や味方の位置を示しています。
⑦ ノックダウンカウント	HPがゼロになり、倒れている仲間に表示されます。ゼロになるとチームリトライ回数を消費し、仲間が復活します。
⑧ リトライ回数	味方全員でリトライできる回数です。ゼロになった状態で仲間のノックダウンカウントがゼロになるとゲームオーバーとなります。
⑨ 作戦アイコン	現在パートナーキャラクターに指示している作戦です。
⑩ マーキング	積極的に狙いたい敵に表示する目印です。

### 基本ルール

各ミッションは、ミッションごとに定められた勝利条件を制限時間内に達成することでクリアとなります。

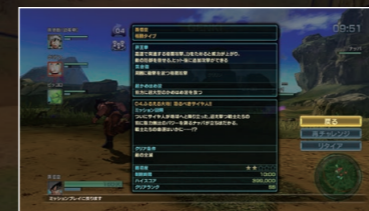
#### 勝利条件

「出現した敵の全滅」や「ボスキャラクターの撃破」などが基本的な勝利条件となります。特定のミッションでは、ミッション開始から一定時間生き残ることでクリアとなる場合もあります。

#### 敗北条件

「制限時間のオーバー」や「チームリトライ回数がなくなる」などが基本的な敗北条件です。もしこの条件を満たした場合、ミッションを最初からやり直すかリボルバーメニューに戻るかを選択することになります。

### ポーズメニュー



ミッション中、START ボタンを押すと、以下のポーズメニューが開きます。また、プレイヤーキャラクターの得意技と必殺技、ミッションの内容が表示されます。

戻る	ポーズメニューを終了し、バトルに戻ります。
再チャレンジ	プレイ中のミッションを最初からやり直します。
リタイア	ミッションを中断し、リボルバーメニューに戻ります。

### 元気リクエスト

特定の条件を満たしてミッションをクリアすると、元気リクエストが発生します。出現した元気玉をロックオンしてB ボタンを押すことで、世界の元気に元気を送ることができます。

# MISSION RESULT [ミッションリザルト]

ミッションをクリアすると、プレイ評価を確認できるミッションリザルトが表示されます。高評価を得ることで、キャラクターが追加されたり新たな要素が開放されたりといった特典が得られます。

## リザルト画面の見方



クリアスコア	ミッションクリア時の残りタイム、残りリトライ回数、残りHPなどが集計され、スコアに反映されます。損害を少なく抑え、素早くクリアすることで高スコアを得ることができます。
バトルスコア	ミッションで撃破した敵の種類や数などが集計され、スコアに反映されます。より多くの敵を撃破することで高スコアを得ることができます。
リンクボーナス	ミッション中の追撃回数、エナジーシェア回数、リバイブソウル回数などが集計され、スコアに反映されます。仲間と連携・協力することで高スコアを得ることができます。
スペシャルボーナス	勝利条件とは別に、各ミッションに設定されている特殊条件を達成することで得られるボーナスです。ミッションごとに最大で3種類のボーナスが隠されています。
トータルスコア	クリアスコア、バトルスコア、リンクボーナス、スペシャルボーナスのスコアが集計され、そのミッションのクリアランクが確定します。ランクは、下からE、D、C、B、A、S、SS、Zの、8種類があります。

# ACTION [アクション]

以下の説明内の操作方法是、すべて初期状態のときのものです。オプション(→P.29)のキーコンフィグでキータイプを変更した場合、操作方法是変化します。

## 移動アクション

### 通常移動



#### 左スティック

左スティックを倒した方向へ、通常のスปีドで移動します。地上だと走り、空中だと舞空術で飛びます。

### 舞空術



#### X ボタン・A ボタン

舞空術で飛びます。X ボタンを押すと上昇し、A ボタンを押すと下降します。

### ダッシュ移動



#### 左スティックを倒しながらX ボタンかA ボタン

左スティックを倒しながらX ボタンかA ボタンを押すと、ハイスピードでの移動を行います。



## ■ ステップ



### LB + 左スティック

LBを押しながら左スティックを倒すと、倒した方向へ超ハイスピードでの短距離移動を行います。なお、移動中は無敵となりますが、移動後にわずかなスキが生まれてしまいます。

## 》》》 防御アクション

## ■ ガード



### LB

受けるダメージを軽減するガードを行います。ただし、攻撃によってはガードを崩されたり、ガードを打ち破られることがあります。

## 》》》 攻撃アクション

## ■ 格闘攻撃



### Y ボタン

素早く相手に近づいて近接攻撃を行います。Y ボタンを連打すると、連続攻撃になります。

## ■ 気弾攻撃



### B ボタン

気弾を放つ遠距離攻撃を行います。戦闘タイプが気弾タイプのキャラクターの場合、B ボタンを連打すると連続で気弾を放ちます。

## ■ 得意技



### 左トリガー・右トリガー

キャラクター固有の得意技を使用します。左トリガーかLB+X ボタンで得意技A、右トリガーかLB+A ボタンで得意技Bを行います。なお、使用するにはSPが必要です。



## ■ ストライクインパクト



LB + Y ボタン

相手を吹き飛ばすことができる強力な格闘攻撃です。スキは大きいものの、さらなる攻撃のチャンスに繋がります。なお、使用するにはSPが必要です。

## ■ 追撃



ストライクインパクト後に続けてY ボタン

ストライクインパクトで吹き飛ばした相手に、さらに攻撃を行います。飛ばした先へワープし、格闘攻撃します。

## ■ プラストスパーク



LB + B ボタン

離れた相手に大ダメージを与える気弾攻撃です。使用するには、SPが必要となります。

## ■ 必殺技



Y ボタン + B ボタン

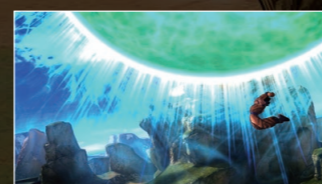
キャラクターが持つ必殺技を使用します。使用するには多くのSPが必要です。

## ■ 極限技



極限チャージ後、Y ボタン + B ボタン

世界中の元気を集める極限チャージ後に放つ、最大の攻撃です。極限技を持っているキャラクターのみが使用できます。



極限技の詳しい使い方は世界の元気 (→P.31)へ！



## 連携アクション

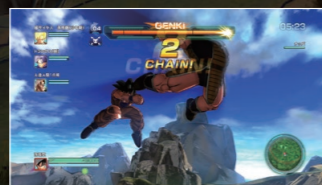
### ■ シンクロラッシュ



リンケージロックオン中の相手に  
味方が格闘攻撃を当てた後、Y ボタン

リンケージロックオン中の相手を、味方と協力し  
て攻撃します。

### ■ メテオチェイン



リンケージロックオン中の敵に  
味方が追撃を当てた後、Y ボタン

味方の追撃によって吹き飛ばされた相手の近くに  
ワープし、さらなる追撃を加えます。  
メテオチェインが可能なタイミングになると、画面  
上にY ボタンの表示が出ます。

### ■ リバイブソウル



ノックダウン中の味方をロックオンしてY ボタン

ノックダウンした味方を助け起こします。チーム  
リトライ回数を消費せず復活させることができ  
ます。ただし、復活した味方のHPは少量です。

## ■ エナジーシェア



味方をロックオンしてB ボタン

味方に対し、SP回復効果のあるエネルギー弾を  
放ちます。

## ■ 支援タイプだけが使える 特殊アクション

戦闘タイプが支援タイプのキャラクターは、以下の2種類の特殊アクションを使用する  
ことができます。

### ■ ハイパーリバイブソウル



ノックダウンした味方をロックオンして、LB+Y ボタン  
を押すと発動します。リバイブソウルよりもHPが多い  
状態で味方が復活します。なお、使用するにはSPが必要  
です。

### ■ ハイパーエナジーシェア



味方をロックオンしてLB+B ボタンを押すと、エナジー  
シェアよりも大量のSP回復効果のあるエネルギー弾を  
放ちます。なお、使用にはSPが必要です。

# BATTLE TYPE

## [キャラクターの戦闘タイプ]

DRAGON BALL Z BATTLE OF Z

SOFTWARE MANUAL



各キャラクターは、4種類の戦闘タイプに分類されています。それぞれの戦闘タイプの特徴を解説します。

### 格闘タイプ

格闘攻撃を得意とするタイプです。格闘攻撃時の前進距離が長く、攻撃ヒット時のSP増加量が多くなっています。また、格闘での連続攻撃の最後に相手のガードを崩す効果があります。

主な  
格闘タイプの  
キャラクター



孫悟空、ナッパ など

### 気弾タイプ

気弾攻撃を得意とするタイプです。気弾を連続で発射でき、気弾のスピードや誘導性能が高くなっています。また、気弾攻撃をヒットさせた際のSP増加量が多くなっています。

主な  
気弾タイプの  
キャラクター



ベジータ、ラディッツ など

### 支援タイプ

仲間への支援を得意としているタイプです。特殊アクションのハイパーリバイソウルとハイパーエナジーシェアを使用できます。また、待機時とガード成功時に増加するSPの量が多くなっています。

主な  
支援タイプの  
キャラクター



孫悟空(幼年期)、ジース など

### 妨害タイプ

相手の行動を妨害する攻撃を多く持つタイプです。気弾攻撃のスピードは遅いものの追尾性能が高く、当たった相手がよろけやすいです。通常移動時や攻撃を受けた際のSP増加量が多くなっています。また、相手がエナジーシェアで発射したエネルギー弾を横取りできます。

主な  
妨害タイプの  
キャラクター



天津飯、栽培マン など

### 2つのタイプを合わせ持つキャラクター

キャラクターによっては、2つのタイプの特徴を合わせ持っていることがあります。格闘攻撃を当てたときのSP回復量が多く、相手のエネルギー弾を横取りできるキャラクターや、気弾攻撃を連続で発射できつつハイパーエナジーシェアが使えるキャラクターなど、2つのタイプの長所を兼ね揃えたキャラクターがいます。

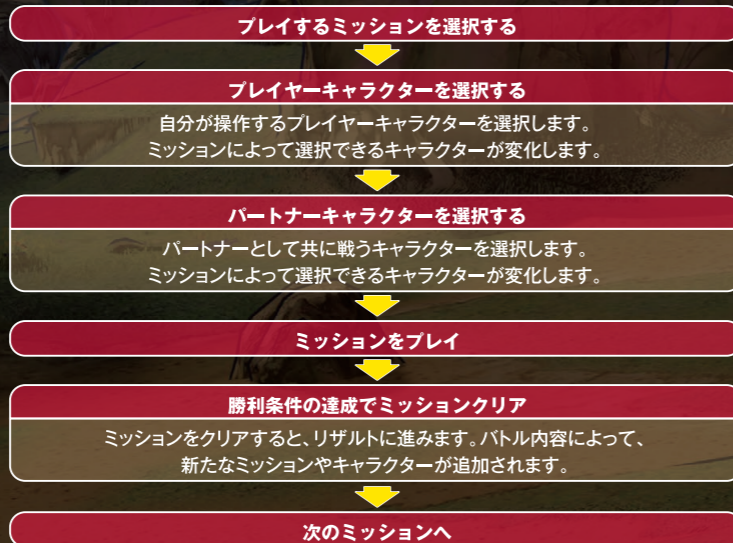


# SINGLE MISSION [シングルミッション]



シングルミッションは、シングルプレイでCPUパートナーキャラクターと共に原作のストーリーを再現したミッションに挑むモードです。ミッションをクリアすることで新たなミッションが出現したり、新たなキャラクターが使用可能になります。

## シングルミッションの流れ

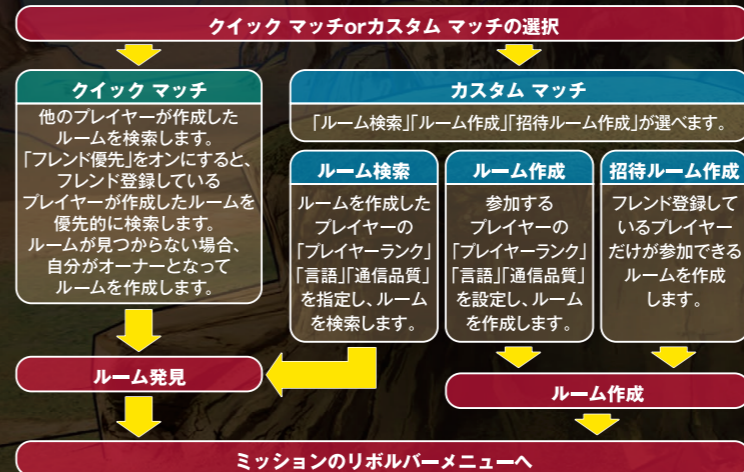


# MULTI MISSION [マルチミッション]



Xbox Live に接続し、他のプレイヤーと協力しながらミッションに挑むモードです。自分で他のプレイヤーを募集するルームを作ったり、他のプレイヤーが作成したルームに参加して、ミッションをプレイします。

## マルチミッションの流れ





### マルチミッションでのリボルバーメニュー



#### ① ルームオーナー名

このルームを作成したオーナーのゲーマータグです。オーナーがルームから退室した場合、自動で別のメンバーがオーナーに選ばれます。

#### ② リーダーマーク

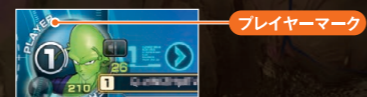
チームのリーダーには、ドラゴンボールのマークが表示されます。リーダーは次にプレイするミッションを選択できます。リーダーは、1度ミッションをプレイするごとに別のプレイヤーに切り替わります。

#### ③ メンバー確定ボタン

ルームに2人以上のプレイヤーが入室している場合、リーダーはメンバー確定ボタンを押して参加メンバーを確定させることができます。参加人数が4人未満の場合、空いているメンバーにはCPUキャラクターを設定する必要があります。メンバー確定後は、このボタンはミッションスタートボタンに切り替わります。

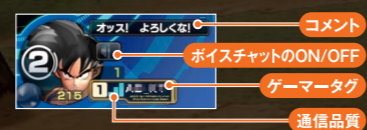
#### ■プレイヤー表示

自分が操作するキャラクターには、プレイヤーマークが表示されます。



#### ■参加メンバー表示

ルームに参加したメンバーには、定型文によるコメント、ボイスチャットのオンオフ、ゲーマータグ、通信品質などが表示されます。



#### ■準備完了マーク

ミッションへの準備を整え、ミッションスタートボタンを押したプレイヤーは、準備完了マークが表示されます。



### コマンドメニュー

リボルバーメニュー中にXボタンを押すと、以下のコマンドメニューを開くことができます。

コメント入力	コメント一覧の中から、定型文を使って他のプレイヤーと意思疎通ができます。このコメント一覧は、BACKボタンでも開くことができます。
フレンド招待	現在いるルームにフレンドを招待することができます。
セーブ	現在のプレイ状況をセーブします。
オプション	ゲームの各種設定を変更できます。→P.29
ルーム退室	ルームを退室し、メインメニューに戻ります。

### メンバーコマンドメニュー

参加メンバーにカーソルを合わせてAボタンを押すと、以下のメンバーコマンドメニューを開くことができます。

ゲーマータグ	選択したプレイヤーのゲーマータグを閲覧できます。
ミュート	選択したプレイヤーとのボイスチャットをオフに設定できます。
強制退室	選択したプレイヤーを強制的にルームから退室させられます。この機能を使えるのはルームのオーナーだけです。

### バトル画面

バトル画面の内容は、基本的にシングルミッション時と同じになります。キャラクターのHPゲージとSPゲージの部分に、各プレイヤーのゲーマータグとコメントが表示されます。コメントは、BACKボタンでコメント一覧を呼び出し、定型文から選択して表示させます。



### リザルト

バトルクリア時には、シングルミッションをクリアしたときとほぼ同じ内容のリザルトが表示されます。ただし、マルチミッションの場合、画面の左下に制限時間が表示されます。この制限時間が経過すると、自動でリボルバーメニューに戻ります。



# TEAM BATTLE [チームバトル]

DRAGON BALL Z BATTLE OF Z

SOFTWARE MANUAL



Xbox Live に接続し、他のプレイヤーとチーム戦やバトルロイヤルを行うモードです。自分で他のプレイヤーを募集するルームを作ったり、他のプレイヤーが作成したルームに参加して、バトルに挑みます。

## チームバトルの流れ

クイック マッチ or カスタム マッチ の選択

### クイック マッチ

他のプレイヤーが作成したルームを検索します。「フレンド優先」をオンにすると、フレンド登録しているプレイヤーが作成したルームを優先的に検索します。「ルール」を設定すると、そのルールで募集しているルームを絞り込みます。ルームが見つからない場合、自分がオーナーとなってルームを作成します。

### カスタム マッチ

「ルーム検索」「ルーム作成」「招待ルーム作成」が選べます。

#### ルーム検索

「制限時間」、「強化・スキルカード」、「チーム編成」、「人数制限」、「言語」、「通信品質」、プレイしたいバトルの「ルール」を指定し、ルームを検索します。

#### ルーム作成

「制限時間」、「強化・スキルカード」、「チーム編成」、「人数制限」、「言語」、「通信品質」、プレイするバトルの「ルール」を設定し、ルームを作成します。

#### 招待ルーム作成

フレンド登録しているプレイヤーだけが参加できるルームを作成します。

ルーム発見

ルーム作成

チームバトルメニューへ

## チームバトルメニュー



### ① ルームオーナー名

このルームを作成したオーナーのゲーマータグです。オーナーがルームから退室した場合、自動で別のメンバーがオーナーに選ばれます。

### ② リーダーマーク

ルームのオーナーが自動的にリーダーとなり、ドラゴンボールのマークが表示されます。マルチミッションとは異なり、オーナーがルームを退室しない限りリーダーは変更されません。

### ③ ルール

現在設定されているルールが表示されます。ルールにはノーマルバトル、スコアバトル、バトルロイヤル、ドラゴンボール争奪戦の4種類があり、どのルールをプレイするかはリーダーがレギュレーション設定で選択します。

### ④ レギュレーション

バトルの制限時間やフィールドなど、設定されているレギュレーションが表示されます。この内容は、リーダーのみがコマンドメニューから変更できます。

### ⑤ メンバー確定ボタン

ルームに2人以上のプレイヤーが入室している場合、リーダーはメンバー確定ボタンを押して参加メンバーを確定させることができます。参加人数がレギュレーションで設定している人数未満の場合、空いているメンバーにCPUキャラクターが自動で設定されます。メンバー確定後は、このボタンは準備完了ボタンに切り替わります。

### ⑥ 残り時間

ルームに2人以上のプレイヤーが入室している場合、この残り時間が経過すると自動でバトルがスタートします。なお、招待ルームではこの機能は存在しません。

### ■参加者表示

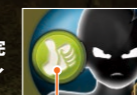
コメントやゲーマータグなどに加え、自分が操作するキャラクターにはプレイヤーマークが表示されます。また、同じチームのプレイヤー以外のキャラクターはシルエットで表示されます。



プレイヤーマーク

### ■準備完了マーク

バトルの準備を整え、準備完了ボタンを押したプレイヤーは、準備完了マークが表示されます。



準備完了マーク



## コマンメニュー

メニュー中にX ボタンを押すと、以下のコマンメニューを開くことができます。  
なお、レギュレーションは、リーダーのみが選択できます。

レギュレーション設定	「招待ルーム作成」で作成したルーム内では、バトルのルール、制限時間、強化・スキルカードの設定、バトルフィールド、チーム編成、といった各レギュレーションを設定できます。「ルーム作成」で作成したルーム内では、バトルのルールとバトルフィールドのみ設定可能ですが、ルーム作成画面でルールを設定している場合、ルールの変更はできません。 なお、変更が行えるのはルームのオーナーのみです。
コメント入力	コメント一覧の中から、定型文を使って他のプレイヤーと意思疎通ができます。 このコメント一覧は、BACK ボタンでも開くことができます。
フレンド招待	現在いるルームにフレンドを招待することができます。
セーブ	現在のプレイ状況をセーブします。
オプション	ゲームの各種設定を変更できます。→P.29
ルーム退室	ルームを退室し、メインメニューに戻ります。

## メンバーコマンメニュー

参加メンバーにカーソルを合わせてA ボタンを押すと、以下のメンバーコマンメニューを開くことができます。

ゲーマーカード	選択したプレイヤーのゲーマーカードを閲覧できます。
ミュート	選択したプレイヤーとのボイスチャットをオフに設定できます。
強制退室	選択したプレイヤーを強制的にルームから退室させられます。 この機能を使えるのはルームのオーナーだけです。

## バトルのルール

### ノーマルバトル

2つのチームに分かれて闘うバトルです。相手チームのリトライ回数がゼロの状態相手チームのキャラクターをノックアウトするか、制限時間終了時に残っているリトライ回数が多いチームが勝利となります。

### スコアバトル

2つのチームに分かれて闘うバトルです。相手チームのメンバーをノックアウトすることにより、倒したプレイヤーにスコアが加算されていきます。制限時間終了時、スコアの多いチームが勝利となります。

### バトルロイヤル

自分以外はすべて敵のバトルです。他のプレイヤーをノックアウトすることによりスコアが加算されます。スコアは、トドメを刺したプレイヤーに入ります。獲得スコアがいちばん多いプレイヤーの名前部分には、王冠アイコンが表示されます。制限時間終了時、スコアの多いプレイヤーから順番に順位がつけられます。

### ドラゴンボール争奪戦

2つのチームに分かれて闘うバトルです。フィールド内に散らばる7つのドラゴンボールをすべて集めるか、制限時間終了時に集めたドラゴンボールの数が多いチームが勝利となります。ドラゴンボールを持っているプレイヤーが敵の攻撃で吹き飛ばすと、そのドラゴンボールはフィールドにばらまかれます。



## ONLINE [オンラインプレイ時の注意点]

### 》》》 Xbox Live

Xbox Live を利用すると、さまざまなゲームやコンテンツを楽しむことができます。詳細については、[www.xbox.com/live](http://www.xbox.com/live) を参照してください。

#### ■ Xbox Live 》

Xbox Live® は、Xbox 360 のオンラインのゲームとエンターテインメントのサービスです。本体をインターネットに接続するだけで無料で参加できます。ゲームの体験版を無料で入手できるほか、ハイビジョンムービーにすぐにアクセスすることもできます（別途費用がかかります）。Kinect を使用すると、簡単な操作で再生や早送りなどができます。有料の Xbox Live ゴールドメンバーシップにアップグレードすると、世界中のフレンドとオンラインでゲームができます。Xbox Live を利用すれば、さまざまなゲームやエンターテインメントに接続できます。詳しくは [www.xbox.com/live](http://www.xbox.com/live) をご覧ください。

#### ■ Xbox Live を利用するために 》

Xbox Live を利用するには、Xbox 360 本体をインターネットに接続し、Xbox Live サービスに加入する必要があります。Xbox Live サービスや Xbox 360 とインターネット回線の接続に関する詳細は [www.xbox.com](http://www.xbox.com) をご覧ください。

#### ■ 保護者による設定 》

保護者の方は、CERO 年齢区分などに基づき、児童や青少年がプレイできるゲームを制限したり、Xbox Live の各機能・サービスのご利用を簡単に制限したりすることができます。また、プレイ時間を限定することもできます。詳しくは Xbox 360 本体の取扱説明書および [www.xbox.com/familyssettings](http://www.xbox.com/familyssettings) をご覧ください。

## EXTRA [エクストラ]

エクストラでは、Xbox Live パーティーセッションの検索と、オプションが選択できます。

### 》》》 Xbox Live パーティー

Xbox Live パーティーセッションを検索します。

### 》》》 オプション



ゲーム中のさまざまな設定項目を自由に変更することができます。変更できる項目は以下のとおりです。

BGMボリューム	BGMの音量を11段階から選択できます。
SEボリューム	SEの音量を11段階から選択できます。
ボイスボリューム	ボイスの音量を11段階から選択できます。
字幕	字幕表示のON/OFFを設定できます。
振動	Xbox 360 コントローラーの振動のON/OFFを設定できます。
キーコンフィグ	キータイプ、カメラ操作、敵ロック切り替えの変更ができます。 キータイプは4種類から、カメラ操作は「ノーマル」、「左右反転」、「上下反転」、「上下左右反転」、敵ロック切り替えは2種類から選べます。

# WORLD GENKI [世界の元気]

DRAGON BALL Z BATTLE OF Z

SOFTWARE MANUAL



集まった元気の量

世界の元気とは、世界中のプレイヤーがミッションクリア時の元気リクエストに応えたことで集められた、大量の元気のことです。現時点で集められた元気の量は、メインメニュー画面に表示されます。極限技を使用する際、この世界の元気から必要な量の元気を送られてきます。

## 元気リクエスト



特殊な条件を達成してミッションをクリアすると、元気リクエストが発生します。ロックオンしてB ボタンを押すと元気を送ることができ、その元気が世界の元気にチャージされます。また、元気を送るほど、PPが得られます。

## 極限技の使用法

### 使用条件



- プレイヤーキャラクターが極限技を使用可能なキャラクターである。
- アイテム「極限玉」をセットしている。
- ボスアイコン(★)の付いた相手が出現している。
- GENKIゲージが最大になっている。

以上の条件を満たしていると、LBボタン+X ボタン+A ボタンで極限チャージを開始できます。

### 極限チャージ



極限チャージ中は、移動や攻撃など、他のアクションが行えなくなります。ただし、B ボタンを連打するとSPを使ってチャージのスピードを上げることができます。最大までチャージすると、Y ボタン+B ボタンで極限技を発動できます。

# SIDE MENU [サイドメニュー]

DRAGON BALL Z BATTLE OF Z  
SOFTWARE MANUAL



リボルバーメニュー中に方向パッド⇨を押すか、左スティックを右に倒すと、サイドメニューを選択できます。

サイドメニュー

## プレイログ



シングルミッションやチームバトルなど、これまでにプレイしてきたバトルの戦績を確認できます。

## PLAYER LOG

ミッションプレイ時間、プレイヤーランク、トータルEXP、対戦戦績など、プレイヤーに関わる各種戦績を確認できます。

## MISSION LOG

クリアランク、ハイスコア、クリアタイムなど、ミッションに関わる各種戦績を確認できます。

## CHARACTER LOG

キャラの使用回数、そのキャラで敵を撃破した回数、被撃破回数など、キャラクターに関わる各種戦績を確認できます。

32, SIDE MENU

## カードコレクション



これまでに入手したことのあるカードを確認できます。セットしたときの効果を確認したり、カードの絵柄を拡大表示したりできます。

## アイテムコレクション



DPを使い、アイテムの購入ができます。購入できるアイテムの種類は、ゲームを進めていくことで増えていきます。

## プレミアムコレクション



PPを使い、カードやアイテムの購入ができます。購入できるカードとアイテムの種類は、ゲームを進めると増えます。また、Xbox Live に接続していると1週間ごとにリニューアルされるウィークリーラインナップと、ランダムで内容が変化するランダムコレクションがあります。

SIDE MENU, 33



リボルバーメニューのキャラクター選択時、Y ボタンを押すとキャラクターカスタマイズ画面が表示されます。キャラクターにカードやアイテムをセットして、能力をカスタマイズできます。

#### 能力強化カード

以下の6つの能力にそれぞれ能力を強化するカードをセットできます。どの能力に何枚カードをセットできるかは、キャラクターによって異なります。

気力	気力を強化するカードです。SPの回復速度がアップします。
速度	速度を強化するカードです。通常移動やダッシュ移動のスピードがアップします。
体力	体力を強化するカードです。HPの最大値がアップします。
格闘	格闘を強化するカードです。格闘系の攻撃力がアップします。
気弾	気弾を強化するカードです。気弾系の攻撃力がアップします。
特性	特性を強化するカードです。各戦闘タイプが得意とする能力と必殺技の攻撃力がアップします。

#### スキルカード



セットすることで、さまざまなスキルが発動するカードです。カードには、能力アップや特殊能力の発動などのバトル中に効果があるものと、得られるDPやEXPなどが増えるといったバトル外で効果があるものがあります。

#### アイテム



セットすることで能力アップや特殊能力の発動などの効果が得られます。ただし、カードと違い、セットしたアイテムはミッション終了時なくなります。

# COLOR CUSTOMIZE [カラーカスタマイズ]



キャラクターカスタマイズでカラーカスタマイズを選択すると、そのキャラクターの色を変更することができます。ここで色を設定し、キャラクター選択時にLBを押すと設定したカラーリングのキャラクターでミッションに挑めます。

## カラー編集



カラーカスタマイズで色を変更できる部位は、各キャラクターそれぞれ1~3箇所ずつです。変更したい箇所を選択し、色を調節することができます。なお、色を設定したセットは、3種類まで保存できます。



## バンダイナムコゲームス公式サイト

<http://www.bandainamcogames.co.jp/>

## バンダイナムコゲームステーション

本商品に関するゲーム仕様・操作・故障のお問い合わせは、**TEL:03-3375-7656**

〒140-8590 東京都品川区東品川4-5-15 [電話受付時間 9:30~12:00 13:00~17:00 (土・日・祝日を除く)]

● 電話番号はよく確かめて、お間違えのないようにご注意ください。 ● 電話受付時間外の電話は、おさげください。 ● 東京23区以外の方は、市外局番(03)をお忘れのないようにしてください。 ● ゲーム攻略方法については一切お答えしておりません。

## コンピュータエンターテインメントレーティング機構 (CERO)

本商品は、コンピュータエンターテインメントレーティング機構 (CERO) の審査を受け、パッケージに年齢区分マーク及び対象年齢を決定した根拠となる表現を示すコンテンツアイコンを表示しています。年齢区分マークは、CERO倫理規定に基づいて審査され、それぞれの表示年齢以上対象の内容が含まれていることを示しております (「Z」区分は、18歳未満者に対して販売したり頒布したりしないことを前提とする区分です)。以下、年齢区分マーク、及びコンテンツアイコンについて説明いたします。

・ **年齢区分マーク**：審査結果に基づき、年齢区分を右の5区分で表示しています。



商品パッケージ表面に1区分のみ表示されています。

・ **コンテンツアイコン**：以下の9種類で、対象年齢を決定した根拠となる表現を示しています。

「A」区分以外は必ず商品パッケージ



の裏面に表示されています。

※上記マーク、及びアイコンは、本商品の内容を説明しているものではありません。本商品の年齢区分マーク、及びコンテンツアイコンは、パッケージの表面、及び裏面に確認してください。

レーティング制度の詳細及びコンテンツアイコンについてはCEROのホームページをご覧ください。

<http://www.cero.gr.jp/> (e-mail) [info@cero.gr.jp](mailto:info@cero.gr.jp)

## アンケートご協力をお願い

商品開発の参考にさせていただき、アンケートにご協力をお願いします。

アンケートはこちらから [http://www.bandainamcogames.co.jp/cs\\_support/enq/](http://www.bandainamcogames.co.jp/cs_support/enq/)

アクセスキー：ARH2T64G ※URLは携帯電話、PCとも共通です。

※ご回答いただくには無料の会員登録が必要です。※アンケートは予告なく終了する場合がございます。ご了承ください。※回答方法やプレゼントの詳細はアンケートページをご確認ください。

